

O ataque dos monstros de bolso

Joana Amaral Cardoso · 21 de Novembro de 1999, 0:00

Bate recordes de vendas para filmes de animação, por ele já crianças se esfaqueram, outras tiveram ataques epilépticos, mas muitas, muitas mais, seguem encantadas as aventuras dos "fofinhos" monstros de bolso. O herói da série é Ash Ketchum, um miúdo que quer ser o melhor treinador de monstros de bolso do mundo. E Pikachu, preferido de Ash, é também o favorito das crianças.

"Quem é o Pikachu?", é o que muitos pais podem começar a perguntar-se. Chegou há dois meses a Portugal um novo desenho animado japonês, encarado por todos como o sucessor do infame "Dragonball". É o "Pokémon", a sensação e fonte de polémica no Japão e nos Estados Unidos. "Pokémon" está recheado de cor, crianças e lutas, mas que se travam entre bonecos "fofinhos", como os descrevem os jovens espectadores. O "merchandising" acompanha a série e move milhões de dólares. Muitas escolas norte-americanas proibiram os brinquedos "Pokémon" e, recentemente, relatam-se casos de esfaqueamento entre crianças por causa dos seus cartões colecionáveis. O filme, estreado nos EUA no passado dia 3, bateu todos os recordes de bilheteira para filmes de animação. Esta febre deve-se aos "monstros de bolso" que dão nome à série, como aglutinação de "Pocket Monsters", e que se guardam em bolas, as "Pokébolas". A série conta a história de Ash Ketchum, um pré-adolescente que quer ser o melhor treinador de monstros de bolso do mundo. Para apanhar os 150 monstros existentes, Ash sai de casa e, nos primeiros episódios, apanha Pikachu, um "Pokémon" amarelo, semelhante a um rato, com o poder de dar choques eléctricos. Este torna-se o seu melhor amigo e o preferido das crianças, que acompanha Ash e mais dois adolescentes, todos perseguidos por um cómico grupo de "maus". No entanto, este desenho animado tornou-se famoso em todo o mundo, mesmo antes da sua venda no mercado internacional, pelo escândalo que rebentou em Dezembro de 1997, quando 700 japoneses, na sua maioria crianças, foram hospitalizados com ataques epilépticos, causados pelo visionamento do episódio "Computer Warrior Porygon". Uma sequência incluía luzes vermelhas intermitentes nos olhos de Pikachu. Convulsões, vômitos e irritações oculares afectaram os espectadores que tinham já uma predisposição para perturbações a esse nível. O episódio foi banido. Em Portugal, informou a SIC, estação onde passa o desenho animado, o episódio não consta do alinhamento. Os monstros não morrem, apenas ficam feridos, para rapidamente recuperarem em clínicas "Pokémon". Como se vê, tudo é "Pokémon", um universo com vocabulário próprio e um objectivo dirigido: o lema "Vamos apanhá-los todos!", cantado no final de todos os episódios, no "PokéRap". Para que os espectadores decorem o nome dos 150 tecno-animais. E depois comprem as bolas, cromos e as versões dos jogos existentes. Em "Pokémon", a palavra-chave é coleccionar. Ash coleciona monstros, que são catalogados numa espécie de agenda portátil. E as crianças podem reproduzir o que os heróis fazem a partir de cartões colecionáveis, como os cromos, que trocam e jogam entre si e através dos jogos de vídeo, que permitem jogar em rede. Foram estes brinquedos, comuns nos Estados Unidos, que causaram distúrbios entre os mais jovens. Por um lado, porque as crianças jogavam ou trocavam em plena sala de aula ou porque nos recreios os que não tinham estes produtos eram marginalizados. E a fome pelos cartões da série fez dois jovens, de 12 e 9 anos, em cidades diferentes, apunhalar outras duas crianças mais velhas sob suspeita de roubo de cartões para a troca. A orquestração entre a série, os jogos e o "merchandising", e que deu o salto para o cinema, provoca uma autêntica febre de consumo. Aliás, uma "gripe Pokémon", como se apelida em tom jocoso nos EUA, por, no dia da estreia da longa-metragem "Pokémon: The First Movie", milhares de crianças terem faltado à escola, para poderem ir ver o filme. A ideia dos personagens nasceu da mente de Satoshi Tajiri, um japonês de 34 anos, que criou em 1996 o jogo de vídeo para o "Game Boy" da Nintendo, que originou a série. Tajiri na infância tinha gostos bizarros: um fanatismo por vídeo-jogos que fez uma casa de jogos oferecer-lhe a máquina onde jogava obsessivamente e o prazer de coleccionar insectos. Tudo presente em "Pokémon". O jogo para o "Game Boy", que de uma forma gradual e

estável foi ganhando adeptos no Japão, foi um sucesso porque Tajiri incluiu e escondeu um 151º "Pokémon" e fez passar a palavra. Os pequenos jogadores só poderiam aceder ao monstro secreto se jogassem em rede. A mania nasceu aí. No Japão, o universo "Pokémon" já subiu aos céus. Três aviões da companhia aérea "All Nippon Airways" estão pintados no exterior com os "Pokémonstros" e, no interior, estão decorados com almofadas, copos e pequenos peluches de Pikachu. Tudo o que assola os EUA há muito já passou pelo Japão, que possui uma verdadeira cultura de bonecos e de coisas "fofinhas". A combinação de uma estética apetecível e de coleccionismo, acompanhados pelo imaginário das novas tecnologias, criou este fenómeno, nascido no país onde o consumo é uma forma de vida.

SIGA-NOS

Newsletters

Facebook

Twitter

Instagram

LinkedIn

YouTube

RSS

QUIOSQUE

Aplicações

Loja

Iniciativas

Novos Projectos

LAZER

Cinecartaz

SOBRE

Ficha Técnica

Estatuto Editorial

Provedor do Leitor

Autores

Contactos

Público+

Publicidade

ASSINATURAS

Assinar

Estante P

Edição impressa

Clube P

EMAIL MARKETING POR

